Projeto Xadrez na Escola

Xadrez para iniciantes!

Autor: Prof. e Me. Luciano Gomes de Sousa
Revisores técnicos: Prof. e Esp. Ignácio Javier Alarcia López Junior e Fábio Minoru Missaki.
Alunas ilustradoras: Natália Ramos França, Keylla de Oliveira Alves, Letícia da Silva, Manuella Alves F. Muramatsu e Sofia de Castro Ongaro.

Agradecimentos

Agradeço aos gestores, professores e demais funcionários das escolas municipais Professor Egídio Costa, Margarida Maria Maciel, Professor Sidney Santucci, todas em Barueri (SP), onde o *Projeto Xadrez na Escola* aconteceu entre os anos de 2013 e 2020.

Agradeço ao professor Ignácio Javier Alarcia López Junior e ao amigo Fábio Minoru Missaki, que realizaram uma revisão técnica na obra.

Agradeço aos alunos participantes, pois eles é que dão vida ao projeto ao apresentarem ótimo desempenho nas atividades propostas, aprendendo não somente regras e estratégias do jogo de xadrez, mas também atitudes de cortesia, solidariedade, companheirismo, entre outros nobres valores.

Agradeço às minhas ex-alunas Natália dos Santos Ramos França e Keylla de Oliveira Alves que ganharam um concurso de desenho promovido para a ilustração da versão inicial dessa apostila, desenvolvida na EMEF Professor Egídio Costa entre os anos de 2013 e 2015.

Agradeço às alunas Letícia da Silva, Manuella Alves F. Muramatsu e Sofia de Castro Ongaro, participantes premiadas no concurso de desenho promovido em 2020 na EMEF Professor Sidney Santucci, pois suas ilustrações enriquecem esta nova edição da apostila.

Por fim, agradeço aos pais e outros responsáveis pelos alunos participantes, pois, além de terem autorizado a participação dos alunos no projeto, constantemente apoiavam e elogiavam as atividades propostas.

Ilustração de Letícia da Silva, aluna do 8º C na EMEF Professor Sidney Santucci, 2020.

Sumário

Apresentação

Esta apostila tem por principais objetivos: explicar as regras do jogo de xadrez para aqueles que querem aprender a jogá-lo, e fornecer algumas dicas preciosas para os que já possuem alguns conhecimentos sobre este surpreendente jogo.

Muitas pesquisas demonstram que o xadrez favorece o aprimoramento do raciocínio lógico, da capacidade de concentração etc. Além disso, o xadrez promove a interação saudável entre pessoas de diferentes culturas, idades, condições sociais, condições físicas, etc. servindo, como uma interessante ferramenta cultural e também como um notável instrumento de inclusão para pessoas que, em outros esportes, seriam deixadas em segundo plano ou até mesmo seriam excluídas por não apresentarem a idade e/ou as condições físicas consideradas "ideais" para as suas rescpectivas práticas.

No ano de 2020, por exemplo, apresentei no *1º Congresso Internacional de Autista para Autista* o estudo científico **O xadrez e o Transtorno do Espectro Autista (TEA) – *Chess and Autism Spectrum Disorder (ASD)***, que relata benefícios consideráveis que o xadrez pode proporcionar para pessoas com Autismo, quanto à interação e sociabilização. Este estudo inclusive está sendo traduzido para diferentes línguas a fim de divulgar essa importante aplicabilidade do xadrez.

A leitura desta apostila servirá como um "primeiro passo" para excelentes descobertas no mundo do xadrez e também fora deste, uma vez que a prática deste "jogo/arte/ciência" conduz à ampliação das ideias em diferentes áreas do conhecimento, dando razão ao preceito de que "uma mente que se abre para uma nova ideia jamais retorna ao tamanho original"[1]

Boa leitura e bom estudo!

Prof. Me. Luciano Gomes de Sousa.

[1] Pensamento atribuído ao físico alemão Albert Einstein.

Lenda sobre a origem do jogo de xadrez[2]

"O xadrez é um mestre que fortalece o espírito e liberta do sofrimento."

Albert Einstein.

Em uma província indiana chamada Taligana, havia um poderoso rei que perdeu seu filho em uma batalha contra um reino vizinho. Esse rei, após a morte de seu filho, entrou em depressão e passou a descuidar-se de si e de seu reino.

Certo dia, um jovem chamado Lahur Sessa visitou o rei e apresentou a ele um estranho tabuleiro formado por 64 casas quadriculadas, alternadamente claras e escuras, com diversas peças que representavam a infantaria, os carros de combate, os condutores de elefantes, o príncipe e o rei. Sessa explicou pacientemente o jogo ao rei e aos súditos que o rodeavam e afirmou que aquele jogo traria conforto, distração e alegria ao coração do rei. De fato, o soberano logo encontrou a cura para a sua tristeza naquele interessante jogo.O rei, muito agradecido, tentou recompensar o jovem por aquela invenção e ele, porém, disse que não desejava nenhuma recompensa, pois queria apenas proporcionar momentos agradáveis ao soberano, após saber que o soberano tanto sofria pela morte de seu filho. O rei insistiu para que Sessa escolhesse uma recompensa pelo fascinante jogo que havia inventado; diante da insistência, o jovem então pediu um pagamento na forma de grãos de trigo, mas pediu o pagamento da seguinte forma: 1 grão de trigo pela 1ª casa do tabuleiro, 2 grãos de trigo pela segunda, 4 pela terceira, 8 pela quarta, até a 64ª casa do tabuleiro, formando assim uma progressão geométrica. Todos riram do estranho pedido de Sessa, pois, aos seus olhos, ele poderia pedir tesouros valiosos, palácios luxuosos, viagens repletas de regalias a reinos amigos etc.

[2] Existem inúmeras lendas sobre a origem do jogo de xadrez, este texto teve como principal base um dos contos existentes no livro *O homem que calculava*, citado nas referências bibliográficas.

O rei chamou o jovem Sessa de inocente, disse ainda que com dois ou três pequenos sacos já conseguiria pagar ao jovem aquele pedido tão modesto; o rei mandou então chamar os matemáticos mais hábeis do reino e ordenou-lhes que calculassem logo a porção de trigo a ser paga. Algum tempo depois, houve uma grande surpresa: os matemáticos obtiveram um resultado cuja grandeza era inconcebível! A quantidade de trigo pedida pelo jovem equivalia a uma montanha 100 vezes mais alta que o Himalaia, se a Índia semeasse todos os seus campos não produziria nem em 2.000 anos a quantidade de trigo prometida pelo rei, pois o número de grãos de trigo atingido ao se chegar à 64ª casa do tabuleiro de xadrez era gigantesco, nada mais nada menos, que 18.446.744.073.709.551.615 (dezoito quintilhões, quatrocentos e quarenta e seis quatrilhões, setecentos e quarenta e quatro trilhões, setenta e três bilhões, setecentos e nove milhões, quinhentos e cinquenta e um mil e seiscentos e quinze).

Sessa, não querendo deixar o rei constrangido diante de seus súditos, abriu mão de seu pedido, mas declarou: "*Os homens mais avisados iludem-se não só diante da aparência enganadora dos números, mas também com a falsa modéstia dos ambiciosos. Infeliz daquele que toma sobre os seus ombros o compromisso de uma dívida cuja grandeza não pode avaliar. Mais sábio é o que muito pondera e pouco promete."*

Ao ouvir essas sábias palavras o rei nomeou o jovem Lahur Sessa para ser o seu principal *vizir*, uma espécie de conselheiro do rei.

O tabuleiro de xadrez

***"Que as guerras e as lutas entre as pessoasfiquem apenas nos tabuleiros de xadrez."*Henrique Mecking (Mequinho)**[3]

O tabuleiro de xadrez é formado por 64 casas, sendo, alternadamente, 32 casas de cor clara e 32 casas de cor escura[4].

No jogo de xadrez, o tabuleiro deve ser colocado de maneira que a primeira casa à direita de cada jogador (enxadrista) seja sempre de cor clara.

Considera-se que o tabuleiro de xadrez possui três tipos de retas principais: a coluna, a fila (também chamada de fileira), e a diagonal.

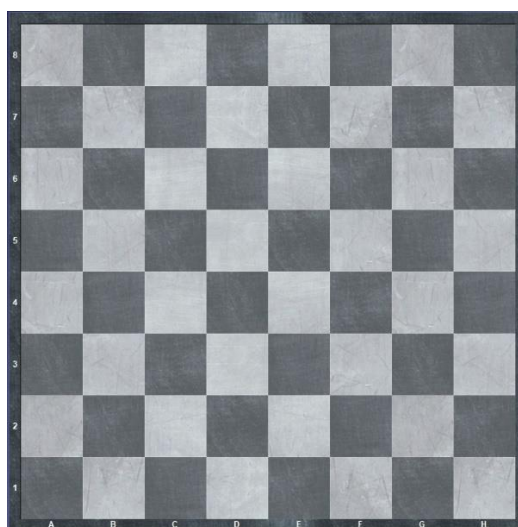



Figura 1

Cada casa do tabuleiro recebe um "nome" que é formado por letras e números, sendo que as letras (**a**, **b**, **c**, **d**, **e**, **f**, **g**, **h**) correspondem às colunas do tabuleiro, e os números (**1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**, **7**, **8**) correspondem às filas (fileiras) do tabuleiro.

---

[3] Henrique Costa Mecking, mais conhecido como *Mequinho*, é o melhor jogador brasileiro de xadrez de todos os tempos.Teve seu auge no ano de 1977, quando foi considerado o terceiro melhor jogador de xadrez do mundo, superado apenas por Anatoly Karpov e Viktor Korchnoi. Em razão de uma grave doença, a miastenia, que compromete seriamente o sistema nervoso e os músculos, Mequinho teve que se afastar a partir de 1978 do mundo do xadrez, o que prejudicou sua carreira nos anos 80.

[4] Entre as peças de cor clara, existe no Brasil certa preferência pelas cores branca e bege; já entre as peças de cor escura, existe certa preferência pela cor preta, porém, existe, sobretudo na Europa, uma certa procura por peças escuras que sejam de cor vermelha.

Sistemas de notação das partidas[5]

Para se descrever uma partida de xadrez, ou seja, para se indicar os lances que ocorrem durante uma partida, bem como para se anotar os lances na resolução de um problema, etc, existem basicamente dois sistemas de notação: o *sistema de notação descritiva* e o *sistema de notação algébrica (completa e simplificada)*.

Sistema de notação descritiva

No sistema de *notação descritiva*, as casas são determinadas por duas coordenadas: linha e coluna. cada coluna recebe o nome de acordo com o nome da peça que a ocupa na posição inicial de uma partida, tal como aparece na figura abaixo:

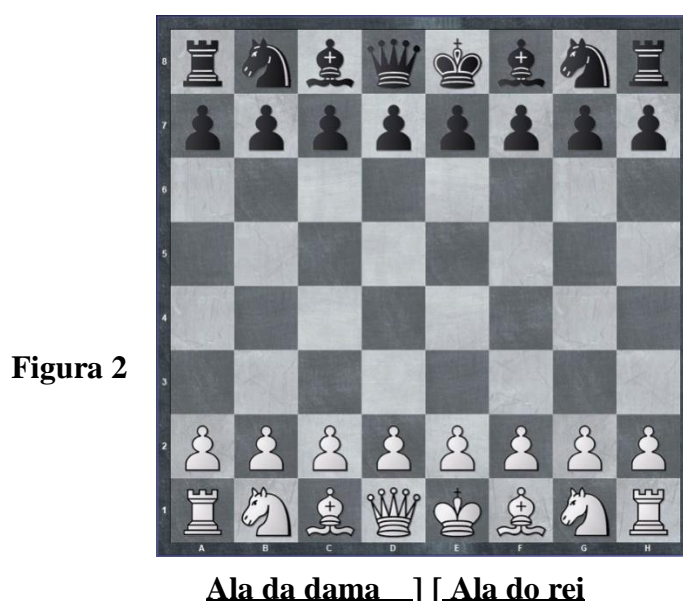



Figura 2

Ala da dama] [Ala do rei

Nesse sistema, cada peça é representada por sua letra inicial, em maiúscula. Deste modo, teremos: **R** para Rei, **D** para Dama, **T** para Torre, **C** para Cavalo e **P** para Peão, e as casas são denominadas de acordo com a posição inicial das peças no tabuleiro. Assim, os primeiros quatro lances de uma partida[6] poderiam ser descritos da seguinte forma:

1. P4R (peão desloca-se para a 4ª casa do rei do exército de cor clara) **P3D** (peão desloca-se para a 3ª casa da dama do exército de cor escura).

2. C3BD (cavalo vai para a 3ª casa do bispo da dama do exército de cor clara) **C3BR** (cavalo desloca-se para a 3ª casa do bispo do rei do exército de cor escura).

[5] Nos livros consultados para a elaboração desta obra, foram observados tanto o termo ***notação*** quanto o termo ***anotação***, servindo, ambos, para designar o registro dos lances em uma partida ou na resolução de um problema.

[6] No jogo de xadrez, tradicionalmente são as peças de cores claras que dão início às partidas.

Nesta obra, será adotada a *notação algébrica simplificada*, a qual apresenta uma única coordenada para cada casa do tabuleiro de xadrez, não importando o lado que o enxadrista esteja do tabuleiro.

Para anotação dos lances, é necessário saber que cada peça é representada por sua letra inicial, em maiúscula. Deste modo, teremos: **R** para Rei, **D** para Dama, **T** para Torre, e **C** para Cavalo. Já nos lances executados por peões, anota-se unicamente a casa para a qual ele foideslocado.

Tal como aparece explicado no tópico *tabuleiro de xadrez*, cada casa do tabuleiro recebe um "nome" que é formado por letras e números, sendo que as letras (**a**, **b**, **c**, **d**, **e**, **f**, **g**, **h**) correspondem às colunas do tabuleiro, e os números (**1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**, **7**, **8)** correspondem às filas (fileiras) do tabuleiro.

Então, nesse tipo de notação, para registrarmos que um bispo foi para a casa **g6**, anotamos: **Bg6**. Já para informarmos que um peão se deslocou para a casa **e5**, simplesmente anotamos **e5**.

Na *notação algébrica simplificada*, anota-se somente a casa para ao qual a peça foi deslocada, diferentemente da *notação algébrica completa*, onde se anota a casa de origem da peça **+** a casa para onde a peça se deslocou. Exemplo: **Bf5-g6.**

Observe, no tabuleiro abaixo (**figura 3**), as coordenadas que servem de base na *notação algébrica,* seja essa *completa* ou *simplificada*:

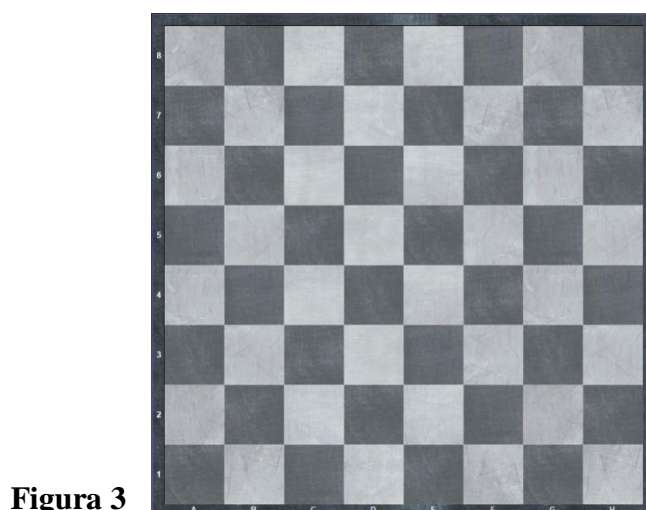
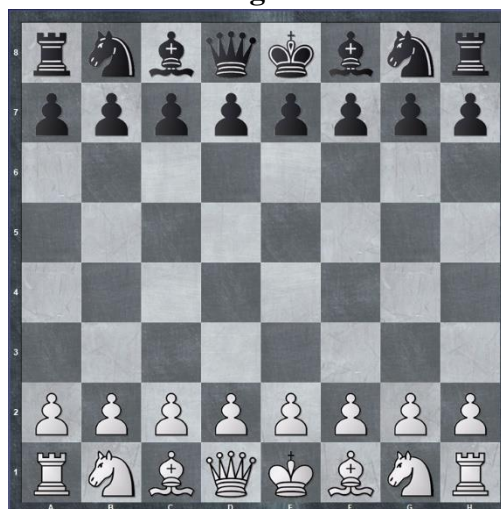



Figura 3

As peças

Cada jogador inicia a partida com um exército formado por dezesseis peças, sendo essas: 1 rei, 1 dama, 2 torres, 2 bispos, 2 cavalos e 8 peões. Observe a posição inicial das peças em uma partida de xadrez:

Observação: A dama de cor clara sempre inicia a partida em uma casa de cor clara e a dama de cor escura sempre inicia a partida em uma casa de cor escura. Já os reis, iniciam a partida em casa de cor diversa da sua, ou seja: orei de cor clara inicia o jogo em uma casa de cor escura e o rei de cor escura inicia o jogo em uma casa de cor clara. Observe atentamente a **figura 4**.

Figura 4

O “valor” de cada peça

Conforme o enxadrista aprofundar as suas leituras e as suas experiências práticas neste fascinante jogo, aperfeiçoando suas noções estratégicas, logo perceberá que o valor de cada peça depende das circunstâncias observadas em cadanovo momento da partida. Porém, para efeitos didáticos, tradicionalmente, existe uma pontuação atribuída para cada peça a fim de que os jogadores, sobretudo os iniciantes, saiba mas vantagens e desvantagens de se efetuar uma "troca de peças". Esse valor possui relação direta com o poder de ataque e de defesa de cada peça. Observe o valor tradicionalmente atribuído a cada peça:

Peão = 1 ponto

Bispo = 3 pontos

Cavalo = 3 pontos

Torre = 5 pontos

Dama = 9 pontos

Rei = O jogo

O movimento das peças

Torre

A torre movimenta-se em retas horizontais e verticais, quantas casas puder e o enxadrista desejar, conforme a figura abaixo:

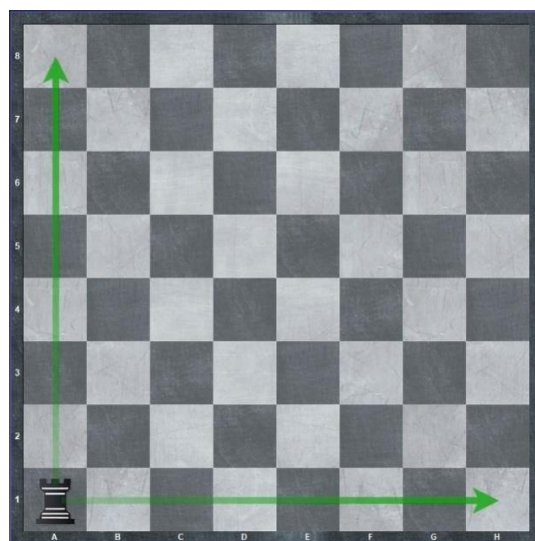
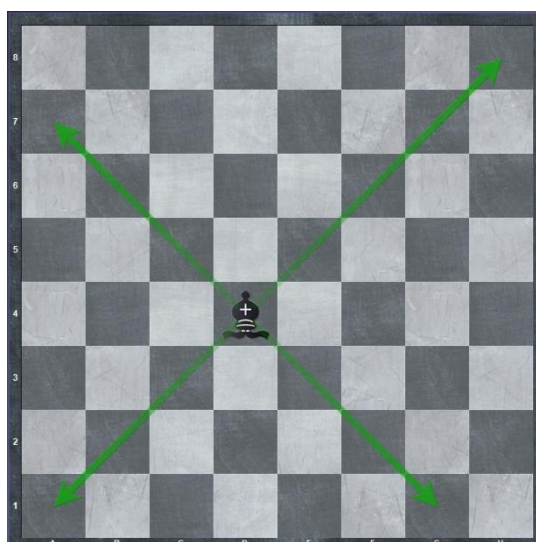



Figura 5

Bispo

O bispo movimenta-se em diagonais, quantas casas puder e o enxadrista desejar, conforme a figura abaixo:

Figura 6

Rei

O rei movimenta-se em retas diagonais, horizontais e verticais, porém, **apenas uma casa por vez**, conforme a figura abaixo:

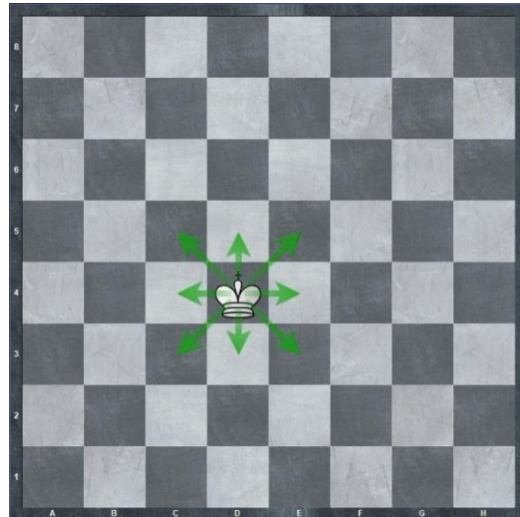



Figura 7

Dama (Rainha)

A dama movimenta-se em diagonais, horizontais e verticais, quantas casas puder e o enxadrista desejar, conforme a figura abaixo:

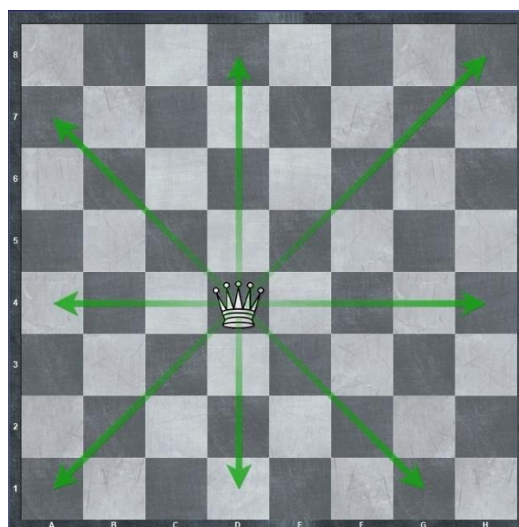



Figura 8

Observação: no Brasil e em países de língua espanhola, por razões tradutológicas e/ou de notação enxadrística e/ou até por machismo linguístico/cultural, a maioria dos enxadristas chamam essa peça de dama, e não de rainha, que é, em tese, o feminino para rei na língua portuguesa.

Cavalo

O cavalo realiza um movimento que se assemelha à letra **L** do alfabeto: duas casas na vertical e uma na horizontal, ou duas na horizontal e uma na vertical, conforme a **figura 9** demonstra. Importante lembrar que o cavalo é a única peça capaz de "pular" outras peças, seja do seu exército, seja do exército adversário.

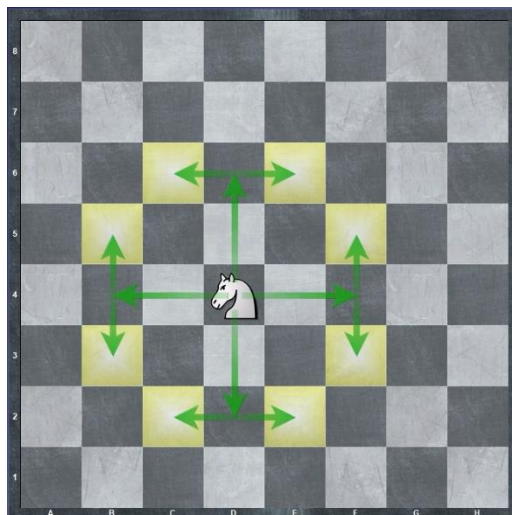



Figura 9

Peão

"Os peões são a alma do xadrez."

François André Danican Philidor[7]

O peão movimenta-se verticalmente, apenas uma casa por vez, porém, ao ser movimentado pela primeira vez na partida, pode-se movimentar duas casas se o enxadrista assim desejar. Importante lembrar que **o peão é a única peça que não pode voltar casas**. Observe a figura:

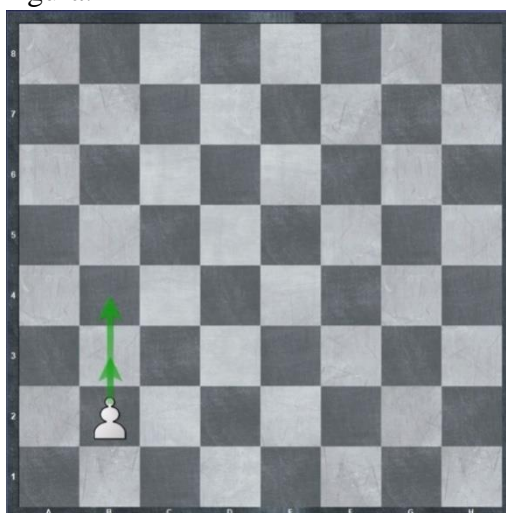



Figura 10

[7] François-André Danican Philidor (1726-1795) foi um notável músico, pesquisador e enxadrista francês. Destacou-se por conta dos livros que escreveu e publicou sobre música e sobre xadrez, e por ter sido o melhor enxadrista de sua época.

Apesar de se movimentar apenas verticalmente, o peão captura em suas respectivas diagonais superiores próximas (direita e esquerda). Observe as figuras 11 e 12:

Peão capturando um cavalo

Figura 11

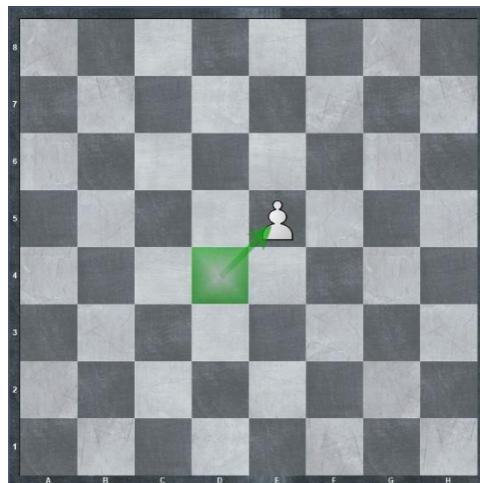



Figura 12

Promoção do Peão ou Coroação do peão

Quando um peão consegue chegar à oitava casa (fileira) do tabuleiro, passa por uma "promoção" e se transforma em uma peça de maior valor, que pode ser: um cavalo, um bispo, uma torre, ou uma dama (rainha).A "promoção do peão" também é conhecida como "coroação do peão", tendo em vista que frequentemente ao chegar à oitava casa (fileira) do tabuleiro, o enxadrista opta por transformar seu peão em uma dama (rainha), portanto, de modo figurativo, ocorre aí uma "coroação do peão". Observe as figuras:

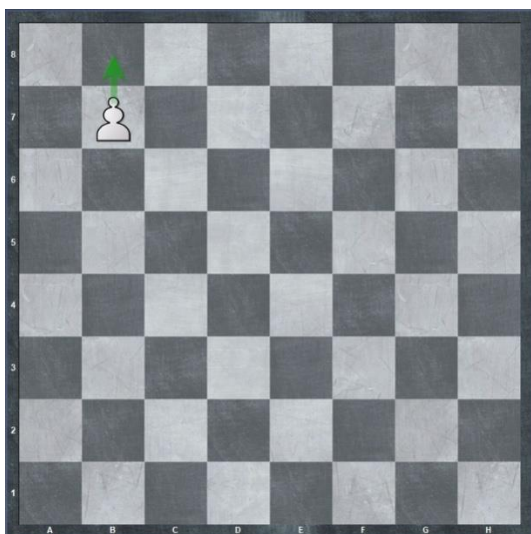



Figura 13

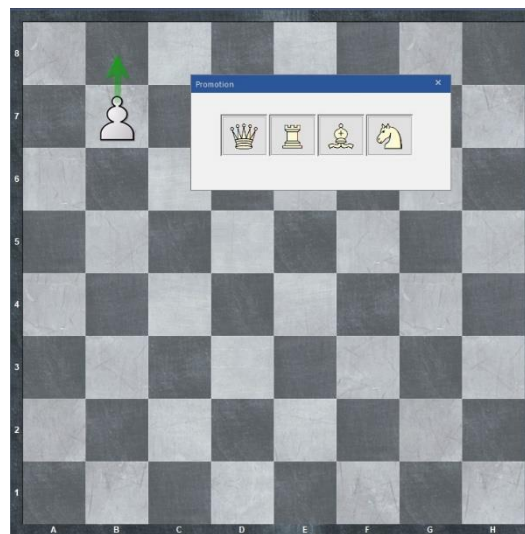



Figura 14

Xeque

Quando o rei é atacado diretamente por uma peça adversária e ainda possui algum tipo de saída (escapatória), dizemos que o rei está em "xeque". Observe as figuras abaixo que ilustram um xeque ocorrido a partir da movimentação da torre que estava na casa ***h1*** (**figura 15**) para a casa ***h8*** (**figura16**):

Figura15

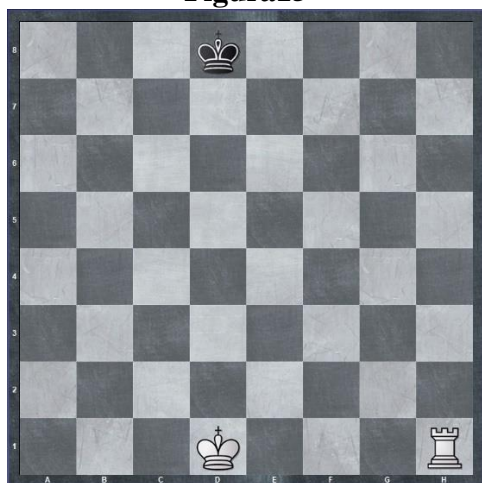
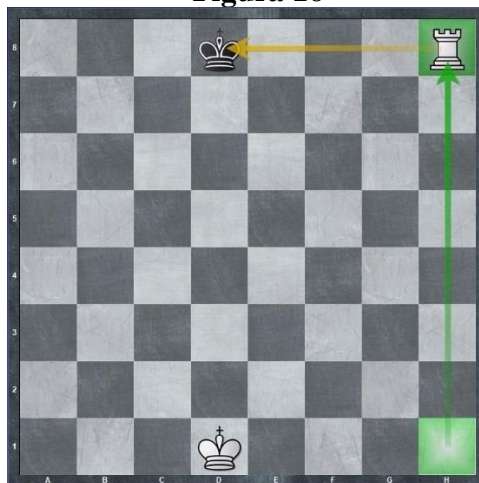



Figura 16

Xeque-mate

Quando o rei é atacado por uma peça adversária e NÃO possui nenhum tipo de saída (escapatória), dizemos que ocorreu o "xeque-mate", isso significa que um dos reis foi morto pelo exército adversário, finalizando, assim, a partida. As figuras abaixo ilustram um xeque-mate a partir da movimentação da torre que estava na casa ***g8*** (**figura 17)** para a casa ***g1*** (**figura 18**), atacando o rei, que fica sem nenhuma saída, também não há como capturar e peça que está atacando-o, nem como colocar uma peça entre o rei e a peça adversária que o ataca. Observe atentamente as figuras:

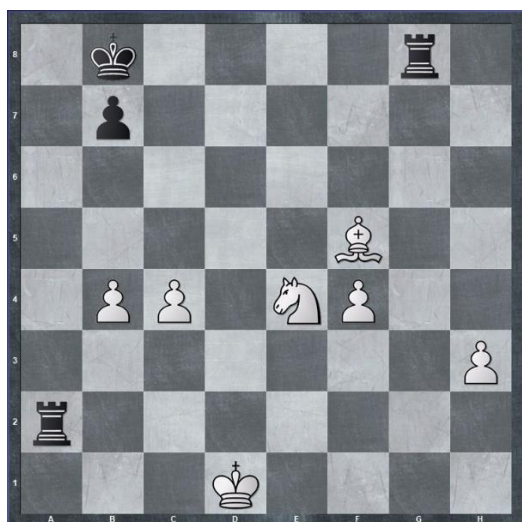



Figura 17

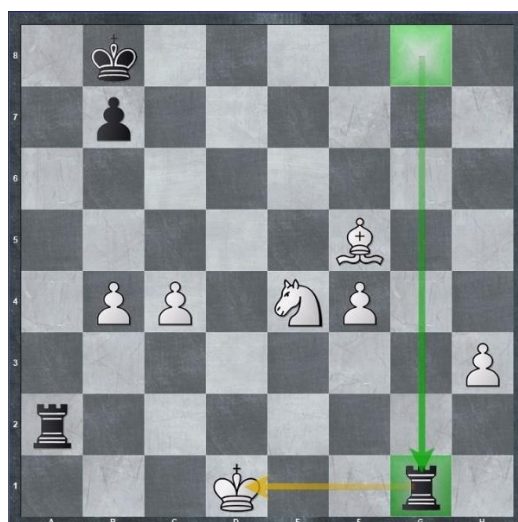



Figura 18

Movimentos especiais

Ilustração de Sofia de Castro Ongaro, aluna do 8º C na EMEF Professor Sidney Santucci, 2020.

Movimentos especiais (roque e captura *en passant*)

Roque

Trata-se de um lance especial no qual, em uma única jogada, ocorre a movimentação de duas peças de um mesmo exército: o rei e uma das torres. Nesse lance, o rei anda duas casas em direção à torre, ocasião em que essa peça posiciona-se ao lado do rei, do outro lado. O roque apenas pode ser realizado quando o rei e a torre ainda não foram movimentados durante a partida. Quando o roque é executado entre o rei e a torre que se encontra na ala do rei (torre mais próxima do rei), dizemos que houve o "roque pequeno", representado, nas notações do xadrez, pelo símbolo **0-0**. Já quando o rei executa o roque com a torre que se encontra na ala da dama (torre mais distante do rei) dizemos que houve o "roque grande", representado, nas anotações do xadrez, pelo símbolo **0-0-0**. Observe a execução do roque (roque pequeno e roque grande) a partir da **figura 19** (antes do roque) e da **figura 20** (depois do roque).

Figura 19 (antes do roque)

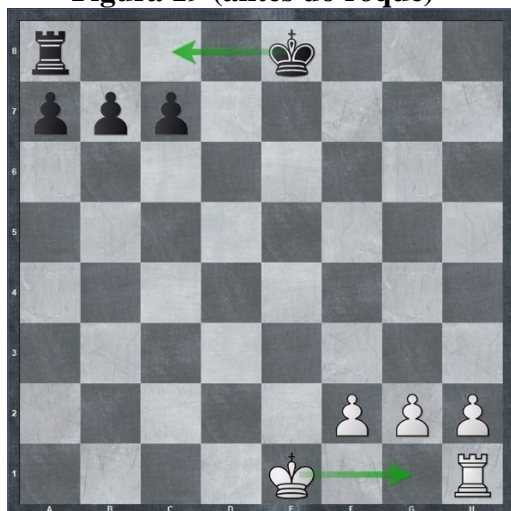



Figura 20 (depois do roque)

Não se pode fazer o roque quando uma das seguintes situações ocorrer:

- Se o rei estiver em xeque;
- Se houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual se pretende realizar o roque;
- Se, ao efetuar o movimento do roque, o rei passar por alguma casa que está sendo ameaçada por alguma peça adversária;
- Se a torre ou o rei já foi movimentado anteriormente.
- Se ao final do roque o rei ficar em xeque.

Captura *en passant* (captura ao passar)

A Captura *en passant* refere-se ao lance especial no qual um peão que se encontra em sua quinta fileira no tabuleiro efetua a captura de um peão adversário que avançou duas casas em um só movimento. É como se o peão tivesse capturado o peão adversário a partir do "rastro" que este deixou quando avançou duas casa de uma só vez. A captura *en passant* somente pode ocorrer no lance seguinte ao avanço de duas casas do peão adversário. Observe atentamente as **figuras 21, 22 e 23** a fim de compreender melhor a dinâmica da captura *en passant*:

Antes da captura *en passant*

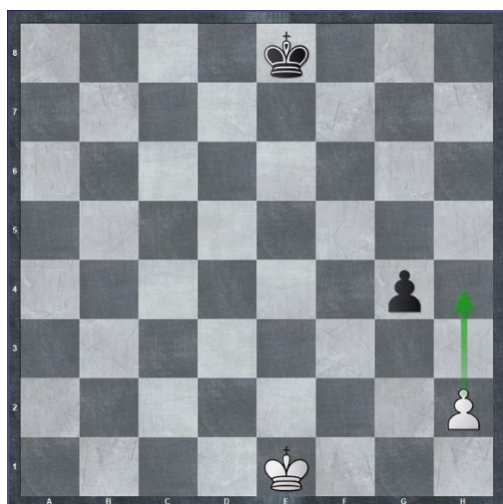
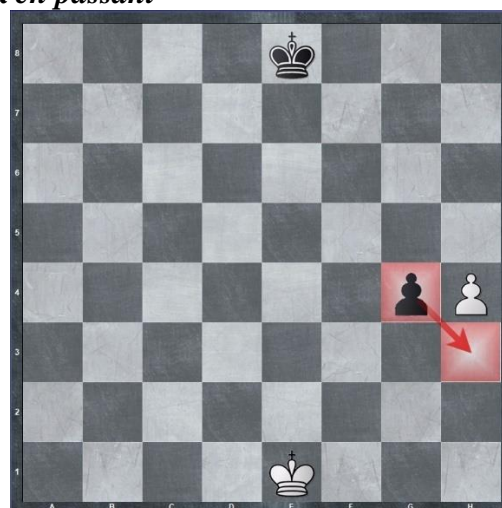



Figura 21 **Figura 22**

Após a captura *en passant*

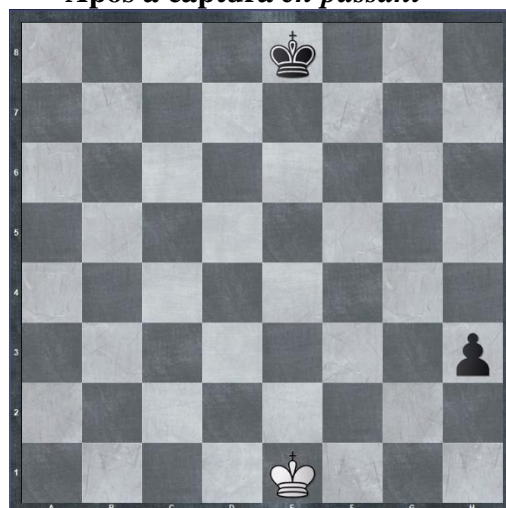



Figura 23

Observação: Lembre-se de que a captura *en passant* somente pode ocorrer no lance seguinte ao avanço de duas casas do peão adversário.

Casos de empate no jogo de xadrez

A partida de xadrez pode terminar empatada quando:

- Houver insuficiência material para se dar o xeque-mate;
- Comum acordo entre os enxadristas;
- Afogamento: quando não há lances possíveis a serem realizados e o rei não está sofrendo xeque;
- Xeque perpétuo: repetição de xeques sem que a posição se modifique;
- Repetição de uma mesma posição por 3 vezes;
- Regra dos 50 lances: cinquenta lances sem conseguir dar xeque-mate, caso um dos lados tenha apenas o rei;
- 50 lances de cada enxadrista sem que haja captura de peças ou movimentação de peões.

Mates rudimentares[8]

São xeque-mates rápidos, dados aos primeiros lances de uma partida. Geralmente, ocorrem graças à inexperiência e/ou falta atenção de um dos jogadores. Veja alguns exemplos de mates rudimentares:

Mate do pastor[9]

1- ***e4,*** **e5; 2- D*h5,* C*c6*; 3- B*c4*** (as pretas, neste caso, deveriam jogar **D*e7*** ou ***g6*** para proteger o peão que se encontra na casa ***f7***), **C*f6*?; 4- Dx*f7,*** dando xeque-mate.

Mate do louco

1- ***g4,*** **e5; 2-** ***f3*?** (desprotegendo o rei), **D*h4*** , dando aquele que é considerado *o xeque-mate mais rápido possível no xadrez a partir da posição inicial.*

Mate de Legal

1- *e4, e5*; 2- C*f3,* C*c6*; 3- B*c4, d6*; 4- C*c3,* B*g4*; 5- *h3,* B*h5*; 6- Cx*e5*!, Bxd1?; 7- Bx*f7* (dando xeque) , **R*e7***; **8- C*d5*** , dando xeque-mate.

---

[8] Também chamados em alguns livros de *mates rápidoss.*

[9] Este xeque-mate também é conhecido pelos nomes de: *xeque-mate do pastorzinho* e *xeque-mate do estudante.*

Algumas dicas estratégicas

" O xadrez não é apenas um esporte, mas também uma arte e uma ciência."

Garry Kasparov

1) Nos primeiros lances da partida (abertura), procure controlar as casas centrais do tabuleiro;

2) Desenvolva os cavalos antes de desenvolver os bispos;

3) Procure fazer o roque assim que possível, a fim de proteger o seu rei e também de colocar a torre em uma coluna central;

4) Evite movimentar a dama nos primeiros lances do jogo, pois ela pode ser facilmente atacada por peças de menor valor;

5) Sempre que possível, anote as suas partidas,ou procure estudar partidas famosas a fim de aperfeiçoar suas técnicas estratégicas;

6) Evite movimentar mais de uma vez a mesma peça nos primeiros lances da partida, pois isso é considerado uma perda de tempo justamente em uma fase do jogo em que o principal objetivo é desenvolver peças de modo rápido a fim de que estas controlem as casas centrais do tabuleiro;

7) Na etapa final da partida, principalmente quando as damas não mais estiverem no tabuleiro, procure tornar o seu rei uma peça ativa no jogo, fazendo com que ele participe de modo mais efetivo das ações ofensivas e defensivas de seu exército;

8) Evite ter peões dobrados, triplicados ou isolados pelo tabuleiro, pois geralmente tornam-se alvos fáceis de serem capturados e, nos casos dos peões dobrados ou triplicados, atrapalham-se mutuamente, tendo em vista que se movimentam verticalmente;

9) Não faça nenhum "sacrifício" se não for por um objetivo relevante (algum ganho material ou algum ganho posicional considerável);

10) Lembre-se de que o valor das peças não é *absoluto* e sim *relativo*, pois depende das circunstâncias do jogo a cada nova posição. Em um final de partida, por exemplo, dois peões passados podem valer muito mais do que uma torre ou até mesmo dois cavalos que estejam mal posicionados no tabuleiro.

Exercícios:

Ilustração de Keylla Oliveira, aluna do 8º ano B da EMEF Professor Egídio Costa, 2015.

1. Quantas casas existem em um tabuleiro de xadrez? Como essas casas estão dispostas no tabuleiro?

---

2. Existe alguma regra para a utilização do tabuleiro de xadrez? Ou ele pode ser usado de qualquer lado?

---

3. Como se movimentam as torres?

---

4. Como se movimentam os bispos?

---

5. Como se movimentam as damas?

---

6. Como se movimentam os reis?

---

7. Como se movimentam os cavalos?

---

8. Como se movimentam os peões?

---

9. Qual a única peça no jogo xadrez capaz de "pular" outras peças, seja do seu exército ou do exército adversário?

10. Qual a única peça no jogo xadrez que não pode voltar?

11. O que é xeque?

12. O que é xeque-mate?

13. Qual o nome da jogada que envolve, em um único lance, a movimentação de duas peças de um mesmo exército?

14. Qual o nome da jogada na qual o peão efetua a captura de um peão adversário imediatamente após este ter avançado duas casas?

15. O que é promoção de um peão? Quando ocorre?

16. No momento da promoção, o peão pode ser trocado por quais outras peças?

17. Quais os principais objetivos de se realizar o roque?

18. Cite as situações em que não é possível realizar o roque:

19. É possível realizar o roque após ter movimentado uma das torres? Explique.

20. Cite pelo menos 3 circunstâncias que podem provocar o empate em uma partida de xadrez:

21. Cite pelo menos 5 dicas estratégicas que você estudou:

22. É possível ter dois bispos de um mesmo exército ocupando casas de mesma cor? Como? Quando?

Problemas:

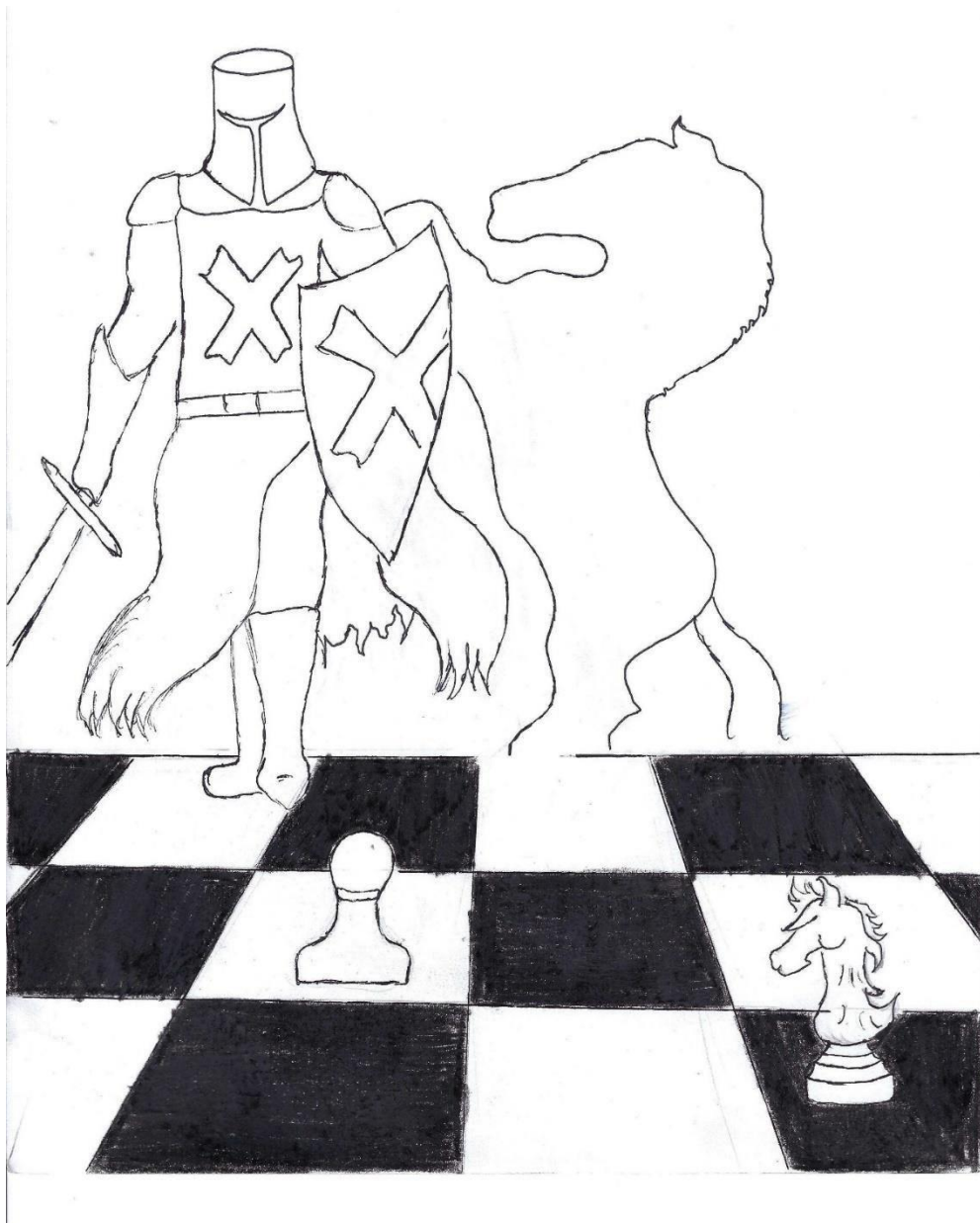
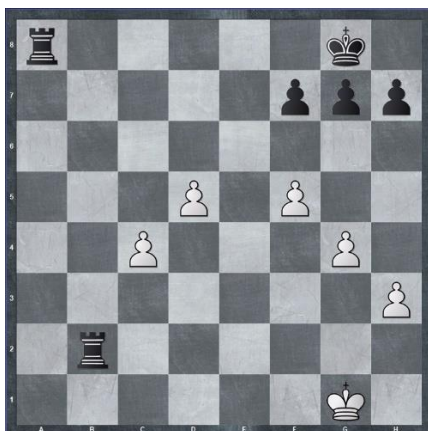
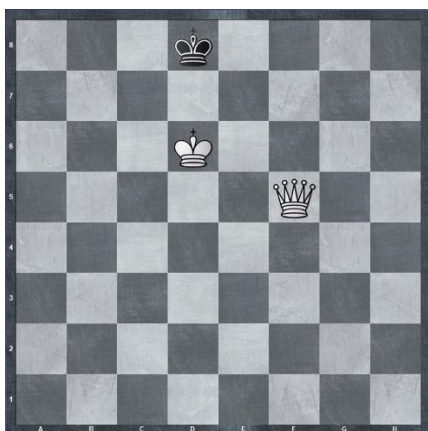



Ilustração de Natália Ramos França, aluna do 9º ano A da EMEF Professor Egídio Costa, 2015.

Problemas

Pretas jogam e dão mate em um lance:

Problema 1 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 2 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

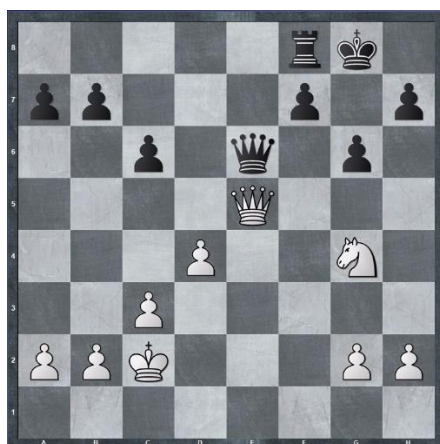
Problema 3 *Resposta:*_______________.

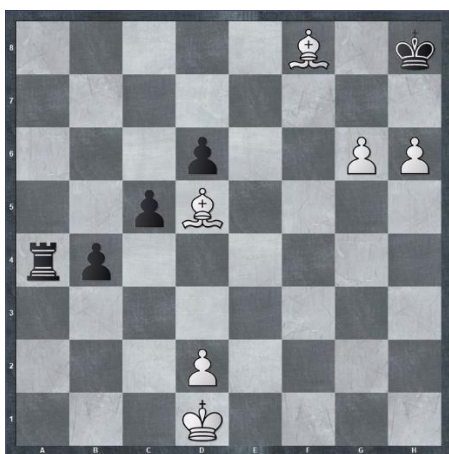
Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 4 *Resposta:*________________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

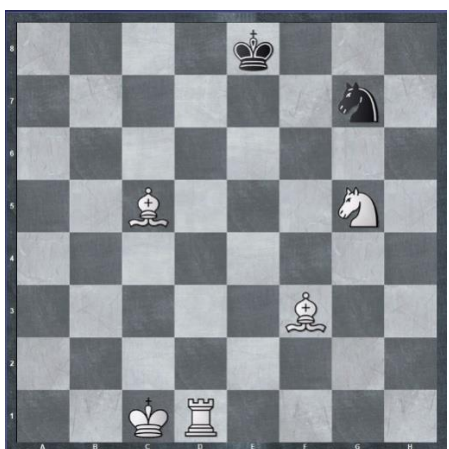
Problema 5 *Resposta:*________________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 6 *Resposta:*________________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 7 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 8 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 9 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 10 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 11 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance:

Problema 12 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em dois lances:

Problema 13 *Resposta:*_______________.

Brancas jogam e dão mate em um lance, ou pretas jogam e dão o mate em dois lances:

Problema 14 *Respostas:*____________________.

Brancas jogam e dão mate em dois lances:

Problema 15 *Resposta:*___________________.

Alguns mates famosos

Mate de Morphy[10]

Brancas jogam e dão mate em três lances:

Problema 16 *Resposta:*_____________________.

Mate de Lucena[11]

Brancas jogam e dão mate em cinco lances:

Problema 17 *Resposta:*______________________.

[10] Paul Charles Morphy foi um famoso enxadrista estadunidense do século XIX. Considerado um dos melhores jogadores de xadrez de sua época, Paul Morphy é chamado de "gênio efêmero" por conta de sua brilhante e curta carreira. Suas partidas frequentemente apresentavam combinações carregadas de uma genialidade e de um brilhantismo e que o tornaram célebre no mundo do xadrez.

[11]Juán Ramirez Lucena foi um enxadrista espanhol que ficou famoso por conta de um trabalho que publicou no ano de 1497 sobre o jogo de xadrez. Neste trabalho havia o relato de algumas partidas e também alguns problemas. Um de seus finais clássicos ficou conhecido como *Mate de Lucena*.

Vocabulário básico do xadrez

Abandono: é o reconhecimento formal da derrota por meio da desistência. O enxadrista pode abandonar uma partida de xadrez a qualquer momento, sendo que, para tal, tradicionalmente, derruba o seu rei no tabuleiro.

Abertura: consiste na fase inicial da partida de xadrez, momento em que as peças de cada exército são colocadas em posições mais estratégicas do tabuleiro antes que a "batalha" se inicie de modo efetivo.

Captura *en passant* (captura ao passar): *"en passant"* é uma expressão francesa que quer dizer "de passagem". A captura *en passant* refere-se, no xadrez, ao lance especial no qual um peão que se encontra na quinta casa do tabuleiro efetua a captura de um peão adversário que avançou duas casas em um só movimento. É como se o peão capturasse o "rastro" deixado pelo peão adversário. A captura *en passant* somente pode ocorrer no lance seguinte ao avanço de duas casas do peão adversário.

Enxadrista: nome que se dá ao praticante do jogo de xadrez.

Fases do jogo de xadrez: para efeitos didáticos, o jogo de xadrez tradicionalmente está divido em três fases: abertura, meio-jogo e final.

FIDE: iniciais que designam a *"Fédération Internationale des Échecs"*, que é a Federação Internacional de Xadrez.

Final: consiste na fase de jogo em que restam poucas peças no tabuleiro, porém, ainda existe a possibilidade de um dos exércitos vencer.

Lance inicial: é a jogada que inicia a partida. No jogo de xadrez cabe sempre às peças brancas (ou de cores claras) dar o lance inicial.

Lance irregular ou lance ilegal: lance efetuado em desacordo com as regras do jogo de xadrez.

Meio-jogo: consiste na fase intermediária de uma partida de xadrez, fase em que se iniciam as "trocas de peças" visando a vantagens materiais e posicionais que facilitem o caminho para a vitória.

Peão avançado: é aquele peão que conseguiu avançar à quinta casa, ou além desta. Qualquer peão avançado, mesmo que não seja um "peão passado", constitui uma invasão perigosa ao território inimigo, onde poderá exercer forte pressão sobre o adversário, principalmente se houver algum apoio adicional a esse peão.

Peão passado: é aquele peão que não possui nenhum outro peão à sua frente, em sua coluna, nem tampouco nas colunas adjacentes.

Peça presa ou peça pregada: situação em que uma peça encontra-se temporariamente impedida de ser movimentada de uma determinada casa porque ali está protegendo uma outra peça, de maior valor.

Problema: é uma posição de peças que expõe, no tabuleiro, uma determinada ideia ou uma combinação de ideias. Em um problema, o objetivo é encontrar o modo mais rápido e eficiente de se dar o xeque-mate no rei adversário a partir de uma dada posição.

Promoção do Peão: se um peão consegue chegar à oitava do tabuleiro, passa por uma "promoção" e se transforma em uma peça de maior valor, que pode ser: um cavalo, um bispo, uma torre, ou uma dama.

Roque: lance especial no qual ocorre, em uma mesma jogada, a movimentação de duas peças de um mesmo exército: o rei e uma das torres. Nesse lance, o rei anda duas casas em direção à torre, ocasião em que essa mesma torre posiciona-se ao lado do rei, do outro lado.

Sacrifício: procedimento que consiste em permitir ou provocar a captura de uma ou mais

peças de seu próprio exército com o objetivo de obter alguma vantagem material ou posicional futura.

Sistema "suíço" (suísso): método para se emparceirar um grande número de participantes em um torneio de xadrez. Utilizando esse método, um número ilimitado de participantes poderá jogar em um número limitado de rodadas; porexemplo: 80 enxadristas poderão participar de 10 rodadas em um torneio. No sistema suíço, após a primeira rodada, que pode ser definida a partir de sorteio, os competidores com pontuações iguais ou aproximadamente iguais são em parceirados mutuamente, desde que não tenham jogado entre si nas rodadas anteriores. Nenhum participante jamais é emparceirado para jogar contra um mesmo adversário mais de uma vez no mesmo torneio por sistema suíço.

Xadrez às cegas: prática em que se joga xadrez sem ver o tabuleiro ou as peças. Isso requer uma habilidade especial: a de visualizar, na própria mente, a configuração do tabuleiro mesmo após diversas movimentações de peças.

Xeque: situação em que o rei é atacado diretamente por uma peça adversária e ainda possui algum tipo de escapatória (saída) que pode ser: 1) a captura da peça que está dando xeque no rei; 2) a colocação de uma peça entre o rei e a peça que o está atacando; 3) fugindo com o rei para uma casa que não está sendo atacada pelo adversário.

Xeque descoberto: posição em que um rei é posto em xeque pela movimentação de uma peça obstrutora, que, quando retirada de sua posição, revela o ataque exercido por uma outra peça.

Xeque duplo: xeque dado simultaneamente por duas peças.

Xeque-mate: situação em que o rei é atacado por uma peça adversária e NÃO possui nenhum tipo de escapatória (saída). O xeque-mate é o objetivo do jogo de xadrez, pois significa a morte de um dos reis por ter sofrido um ataque que não pode ser defendido.

Ilustração de Manuella Alves F. Muramatsu, aluna do 8º C na EMEF Professor Sidney Santucci, 2020.

Referências

BECKER, Idel. *Manual de xadrez.* São Paulo: Nobel. 2006. FILGUTH, Rubens. *Conto xadrez*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

HORTO, Byrne Joseph. *Moderno dicionário de xadrez.* Traduzido por Flávio de Carvalho Júnior. São Paulo: IBRASA, 1973.

KAMADA, Juliana Kyoko; TOLEDO, James Mann de. *Xadrez para todos - Projeto Xadrez nas Escolas*. Americana, SP: Gráfica e Editora Adonis, 2004.

MILOS JÚNIOR, Gilberto; D'ISRAEL, Davy Maurice. *Xeque-mate: o xadrez nas escolas: passo a passo.* Americana, SP: Adonis, 2000.

NIMZOVITSCH, Aaron. *Meu sistema*. Traduzido por Francisco de Assis Garcez Leme. 3ª edição. Santana de Parnaíba, SP: Editora Solis, 2013.

RESENDE, Antônio Carlos de. *Jogue Xadrez! Aprenda e Pratique.* Santana de Parnaíba, SP: Editora Solis,2013.

SOUSA, LUCIANO GOMES DE. O XADREZ E O TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA).. In: ANAIS DO 1º CONGRESSO INTERNACIONAL DE AUTISTA PARA AUTISTA - A VEZ E VOZ DO AUTISTA. Anais...Campo Grande(MS) CAMPO GRANDE - ON-LINE, 2020. Disponível em: <https//www.even3.com.br/anais/congressoautistavezevozdoautista/299004-O-XADREZ-E-O-TRANSTORNO-DO-ESPECTRO-AUTISTA-(TEA)>. Acesso em: 02/01/2021 17:28

SHENK, David. *The Immortal game: a history of chess*. NewYork: Anchorbooks, 2007.

TAHAN, Malba. *O homem que calculava*. 38ª edição. Rio de Janeiro: Editora Record, 1994.

Dicas de sites, filmes e séries ligados ao xadrez

Seguem algumas dicas de filmes, séries e endereços eletrônicos onde podem ser obtidas mais informações sobre o jogo de xadrez (informações, notícias, partidas comentadas, dicas estratégicas, vídeos, problemas etc) e também endereços eletrônicos onde se pode comprar materiais específicos de xadrez (peças, tabuleiros, livros etc):

Sites

www.conscienciadoxadrez.com.br

www.recantodoxadrez.com.br

www.ixc.com.br

www.tabuleirodexadrez.com.br

www.fpx.com.br

www.cbx.org.

www.chessbase.com

www.lichess.com

www.chess.com

www.chesstempo.com

www.matematicadivertida.com

www.youtube.com/channel/UCMbGQRg2X9N9iBl8R2Gmf8w

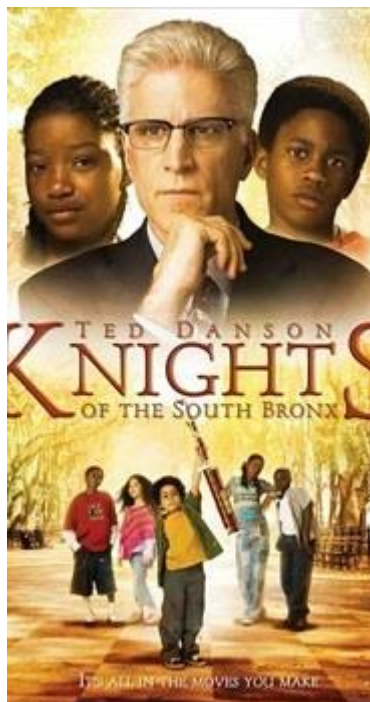
www.youtube.com/channel/UCOf9KgYnS36wmSODKm-B2LQ

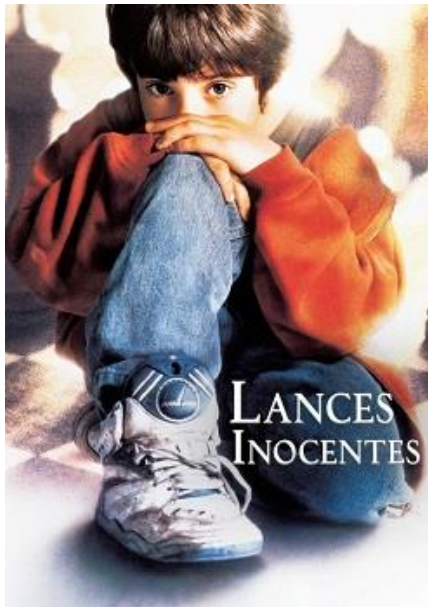
www.youtube.com/channel/UC524nK-X_B9bzyRFHUEUaLQ

www.youtube.com/channel/UCtaHb5Pxl09uLRTBCu5Xaww

Filmes e séries

Rainha de Katwe

Phiona Mutesi é uma jovem de Uganda que faz de tudo para alcançar o seu objetivo de se tornar uma das melhores jogadoras de xadrez do mundo. Órfã de pai e moradora de uma região bem pobre, Mutesi foi obrigada a largar a escola por falta de dinheiro, mas agora está decidida a enfrentar todos os obstáculos para tornar seu sonho realidade.

Knights of the South Bronx

Richard Mason, senhor de meia idade e desempregado, decide voltar a fazer o que gosta: ensinar. Aceita ser professor em uma escola do Bronx e, através do xadrez, inspira seus alunos a serem melhores, não apenas no jogo, mas na vida.

Lances Inocentes

Josh Waitzkin é um típico garoto de sete anos. Mas é também um gênio do xadrez. Seu pai é um cronista esportivo decidido a torná-lo um campeão. Este é um filme sobre a comovente lição que ambos aprendem: a única coisa que não podem perder é o amor que sentem um pelo outro.

O Gambito da Rainha (Série)

Em um orfanato nos anos 1950, a garota Beth Harmon descobre seu talento para o xadrez, enquanto enfrenta seu vício em uma jornada para se tornar a número 1 do mundo.